

سلسلة
ألعاب الأطفال

ألعاب المطاردة

تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجوهرى

مكتبة الإيمان
المنصورة - أمام جامعة الأزهر
ت : ٣٥٧٨٨٢

قذف القبعات

* الأدوات المستخدمة:

أغطيه العلب ـ طربوش ـ عصى.

* طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى مجموعتين، المجموعة الأولى تلبس قبعات (أغطية العلب أو طرابيش) وتنتشر داخل دائرة ويقف حول الدائرة مجموعة ثانية من الأطفال متساويين فى العدد ويحملون عصى فى أيديهم وعند إشارة البدء يجرى أطفال المجموعة الأولى فى تحفز ويحاول أطفال المجموعة الثانية قذف القبعات بالعصى لوقوعها والطفل الذى تقع قبعته يخرج من اللعب.

* تحديد الفائز:

يفوز الفريق الثانى إذا قضى على قبعات الفريق الأول فى المدة المحددة للعب.

*****



بيت الذئب

* الأدوات المستخدمة:

مكان محصن (بيت ذئب).

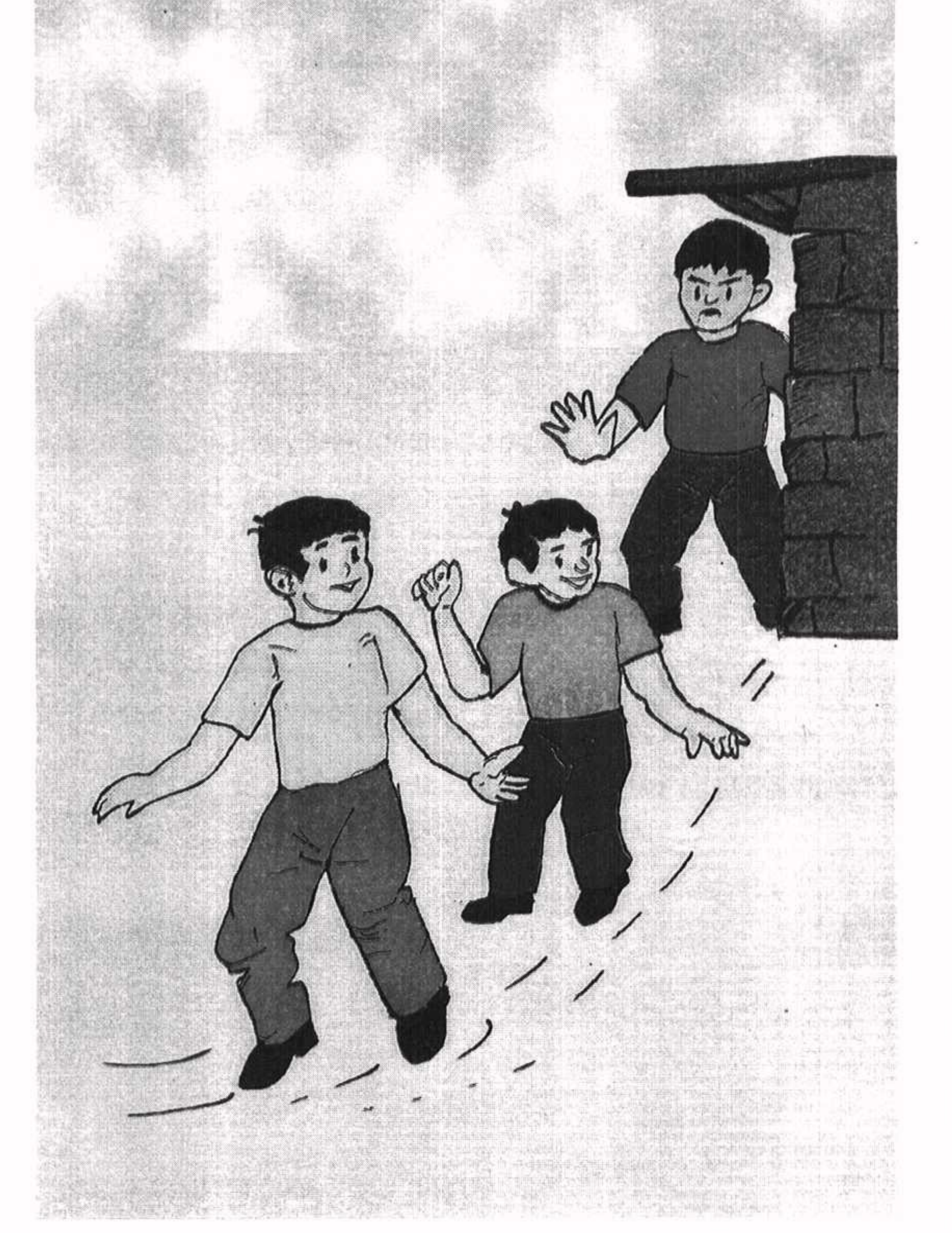
* طريقة الأداء:

يقف الأطفال خارج مكان يمثل بيت الذئب ويبدأون فى الاقتراب وهم يسألون «أيها الذئب.. هل أنت موجود؟» ويجيب الذئب «نعم أنا موجود» «ماذا تفعل؟» «أنظف المنزل وأرتبه وأرتدى ملابسى ثم أهجم عليكم لآكلكم وعند هذه الكلمة يخرج الذئب ويجرى وراء الأطفال ومن يمسك به يصبح هو الذئب.

* تحديد الفائز:

الطفل الفائز هو الذى يفوز بمدة اللعب دون أن يمسكه الذئب.

*****



العصفور الأعمى

❊ الأدوات المستخدمة:

مندیل، دائرة.

❊ طريقة الأداء:

يجلس الأطفال فى دائرة ووسطها طفل (عصفور أعمى) وعند إشارة البدء تغمى عينى الطفل الذى بوسط الدائرة الذى عليه أن يتعرف على اسم الطفل الذى يناديه من صوته وهو يتكلم أو من صوته وهو يضحك أو إذا أمسك رأسه أو شعره أو وجهة مع ملاحظة ألا يزيد عدد أطفال الدائرة عن عشرة أطفال وتصعب اللعبة بزيادة عدد الأطفال فى الدائرة.

❊ تحديد الفائز:

الطفل (العصفور الأعمى) الذى ينجح فى التعرف على صوت الطفل قبل أن ينتهى الوقت المحدد للعبة يفوز باللعبة ويأخذ الطفل الآخر مكانه كعصفور أعمى.

❊❊❊❊❊



الجـرى بـالجـوال

※ الأدوات المستخدمة:

أجولة ـ صفارة.

※ طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى مجموعات متساوية فى العدد وعند سماع إشارة البدء يرتدى كل طفل داخل المجموعة جوال لحد وسطه ليستعدوا للعب، ويقفوا خلف خط البدايه المحدد لقيام اللعبة وعند إطلاق الصفارة يجرى الأطفال بالأجولة حتى خط نهايه اللعب دون توقف أو لتخلص من الجوال ويكرر اللعب.

※ تحديد الفائز:

الفريق الفائز هو الذى يلتزم بشروط اللعبة ويصل لخط النهاية قبل الفريق الآخر.

※※※※※



التماثيل الجميلة

※ الأدوات المستخدمة:

مساحة من الأرض الممهدة.

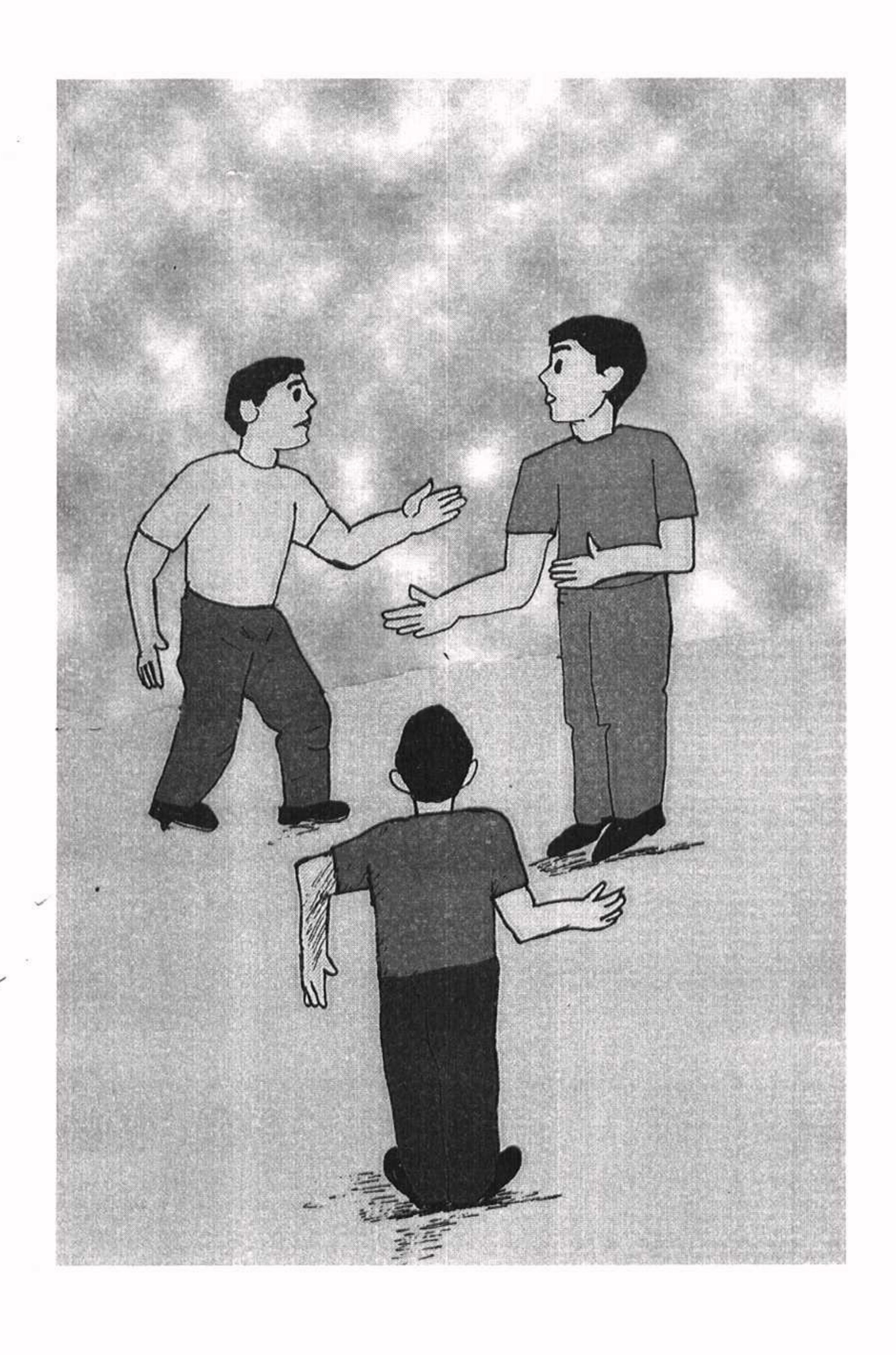
※ طريقة الأداء:

يقف الأطفال فى مساحة من الأرض الممهدة يلعبون ويجرون وعند سماع إشارة البدء يقفوا فى أوضاع مختلفة جامدين كالتماثيل ويقف أحد زملائهم وقد أعطاهم ظهره وهو يقول «أيها التمثال الجميل ١ ـ ٢ ـ ٣» وعند العدد ٣ يستدير ويشير إلى أجمل التماثيل فى رأيه والذى يقوم بدوره باختيار أجمل التماثيل.

※ تحديد الفائز:

الطفل الفائز الذى يقدر المساحة مع العدد ليكون أمام الطفل الذى يختاره بالضبط.

※※※※※



قصر الملكة

*** الأدوات المستخدمة:**

قبعة - علبة كرتون تفصل كتاج.

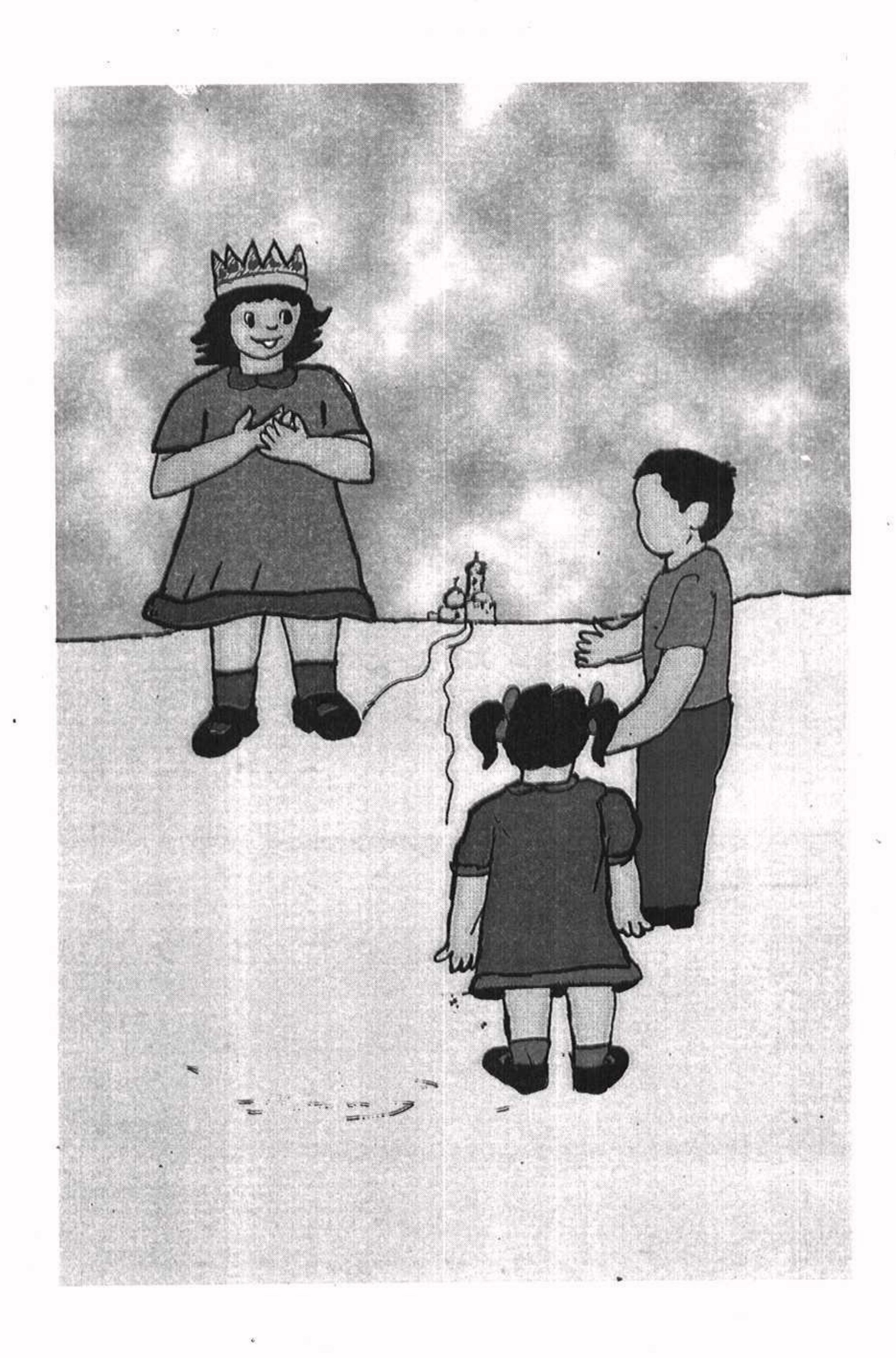
*** طريقة الأداء:**

تنتشر مجموعة من الأطفال فى مساحة اللعب وعند سماع إشارة البدء يقف الأطفال أمام طفلة متوجة ويسألونها... أيتها الملكة... أيتها الملكة... أيتها الملكة الجميلة كم خطوة لنصل إلى قصرك «وتجيب» ثلاثة من خطوات النملة أو إثنان من خطوات الفيل أو خطوة للقطة وبدورهم يقلدون خطوات ما تقوله الملكة.

*** تحديد الفائز:**

الطفل الذى يخطئ فى تقليد خطوة الحيوان أو الجراد الذى تحدده له الملكة بتقليده يخرج من اللعب ويكرر اللعب حتى يحدد الطفل الفائز.

*****



المطاردة

※ الأدوات المستخدمة:

صناديق بارتفاع بسيط ـ صفارة.

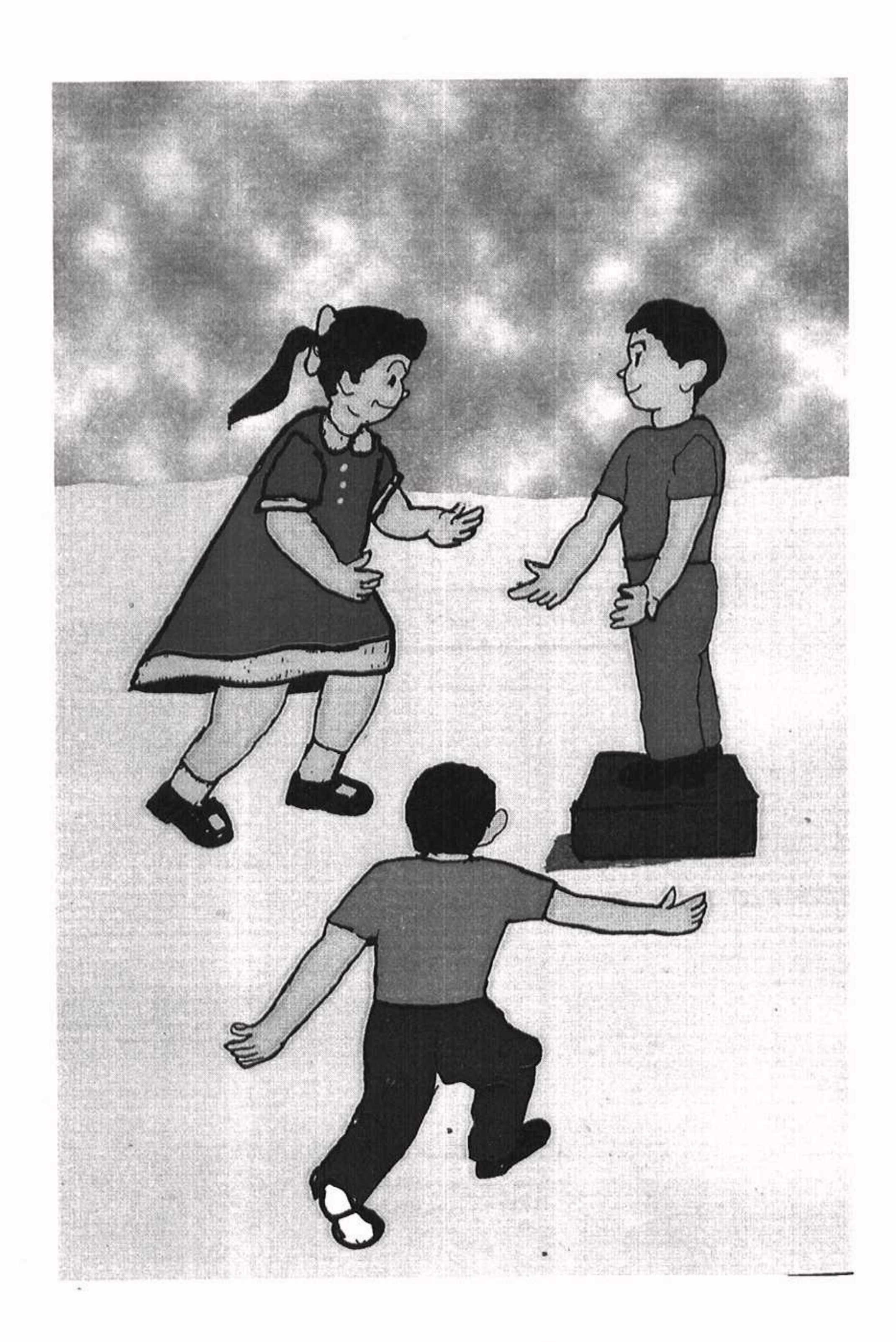
※ طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى فريقين فريق مهاجم والآخر مدافع وعند إطلاق الصفارة يجرى الأطفال ويحاول أطفال الفريق المدافع الإمساك بأطفال الفريق المدافع الذين يحاذرون مسكهما أو لمسهما والطفل الذى يعرض للمسك يجرى ليصعد فوق صندوق فهنا يكون قد وصل لمكان آمن لا يلمس إلا عند ما ينزل من على الصندوق ويكرر اللعب بالتبادل بين المجموعات.

※ تحديد الفائز:

الطفل الذى يلمس يخرج من اللعب.

*****



رقم الإيداع بدار الكتب ٨٣٧٢ / ١٩٩٧

دار النصر للطباعة الإسلامية
٢ - شارع نشاطى شبرا القاهرة
الرقم البريدى ـــ ١١٢٣١